

# Richard Löwenherz

Geländespiel, Autor: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Eine interessante Spielidee ist die Grundlage dieses Spiels. Vier Parteien haben je einen unterschiedlichen Auftrag zu erfüllen, von welchem die anderen Spielgruppen keine Kenntnis haben. Gewinner ist, wer als erster den Auftrag erfüllt hat!

## Ablauf des Spieles

### Grobablauf

Gruppeneinteilung (vier Gruppen)  
Verteilen der Spielbündel (vier Farben)  
„Lebenskärtchen“ verteilen  
und Instruktionen geben:

- a) Nachdem der Auftrag gefasst wurde (erste Spielphase: Suchen der Schatulle), eigene Burg an vorher bestimmten Ort abstecken (Trassierband) und darin die 10 Fähnchen (pro Gruppe eine bestimmte Farbe) verteilt, einstecken.
- b) Jedem Spieler einen aufgeblasenen Ballon an der Hüfte festmachen (selber aufblasen)
- c) Nadel an die Spitze des Schwertes kleben
- d) „Fürsten“ und „Herzöge“ bestimmen. Der Fürst ist der Anführer der Ritterschar und hat die Aufgabe den erfüllten Auftrag dem König Richard Löwenherz (Spielleiter) zu melden. Der Herzog ist der Stellvertreter, wenn der Fürst gefallen sein sollte. Fällt dieser auch, so darf irgendein Ritter diese Funktion übernehmen.
- e) Auftrag gemeinsam in der Gruppe lesen. Achtung: Andere Gruppen dürfen auf keinen Fall von diesem Auftrag erfahren!
- f) Spielstrategie planen:  
Je ein Leiter ist pro Gruppe für die korrekte Durchführung der Instruktionen verantwortlich. Er besitzt auch das entsprechende Material.

### 1. Spielphase

Alle suchen gemeinsam die Schatulle, die in einem vorher bestimmten Spielgelände versteckt worden ist. Darin befinden sich die Gruppenaufträge.

Derjenige, der die Schatulle als erster findet, hat dadurch während des Spieles ein Leben mehr (4 anstatt 3). Der Finder ruft alle zusammen und verteilt die Aufträge an die vier Parteien und nimmt die zusätzlichen Lebenskarten.

### 2. Spielphase

Die vier Parteien gehen nun zu ihren Burgen (Ort vorher bestimmt) und befolgen die am Anfang gegebenen Instruktionen: Burg aufstellen, Ballone montieren, Nadel befestigen, Fähnchen einstecken, „Fürsten“ bestimmen, Auftrag lesen und Strategie planen.

Die Gruppe hat nun während des Spieles folgendes sicherzustellen:

- Eigenes Leben schützen (Ballon darf nicht zerplatzen)
- Eigene Burg beschützen, d.h. die Fähnchen bewachen
- Eigenen Auftrag so schnell wie möglich erfüllen

### 3. Spielphase

Auf Pfiff des Spielleiters beginnt das Spiel! Jede Partei beginnt nun ihren Auftrag zu erfüllen. Spieler, die ein Leben verloren haben, gehen an einen zentralen Ort, um dort zwei Min. auszusetzen und einen neuen Ballon zu erhalten. Gleichzeitig geben sie ein „Lebenskärtchen“ ab (Kontrolle der Anzahl Leben). Nach zwei Min. geht für sie das Spiel weiter. Spieler, die endgültig gestorben sind, versammeln sich an derselben zentralen Stelle.

### Ende des Spieles

Sobald ein Auftrag erfüllt ist, wird dies durch den „Fürst“ dem König „Richard Löwenherz“ (Spielleiter) gemeldet. Der kontrolliert die Richtigkeit und bläst das Spiel ab.

## Spielregeln

Es existieren im Spiel folgende mögliche Aufträge:

1. Vernichte die ... Partei vollständig (d.h. dass keine Spieler dieser Gruppe mehr spielen dürfen = keine Leben (Ballone) mehr besitzen).
  2. Raube je 5 Fähnchen von der ... Partei.
  3. Raube je 10 Fähnchen von der ... Partei.
  4. Raube 3, 4, 3 Fähnchen von der ... Partei usw.
- Ist der **Auftrag erfüllt** worden, hat diese Partei gewonnen. Wird der Auftrag zufälligerweise durch jemand anderen ungewollt erfüllt und ausgeführt, hat die Gruppe gewonnen, die den Auftrag besass.
  - Die **geraubten Fähnchen** werden in der eigenen Burg deponiert und eingesteckt. Hat eine Partei Fähnchen zu rauben, die in der feindlichen Burg gar nicht mehr sind, so hat sie diese Fähnchen evtl. bei anderen Burgen zusammen zu suchen!
  - **Jeder Spieler hat drei Leben!** Ausnahme: Der Spieler, der als erster die Schatulle gefunden hat (erste Spielphase) hat vier Leben! Die Kontrolle der Leben erfolgt durch die Lebenskärtchen.
  - Es wird versucht, die **Ballone mit dem Schwert zu zerstören**. Geht ein Ballon zufälligerweise durch Unachtsamkeit kaputt, kann dieser schadlos ersetzt werden.
  - Wurde der **Ballon zerstört** (Leben verloren), hat sich der Spieler an eine zentrale Stelle zu begeben, dort für zwei Minuten auszusetzen, den Ballon wieder aufzublasen und darf dann vom Leiter wieder ins Spiel gelassen werden. Es wird dabei ein Lebenskärtchen abgegeben.
  - Der korrekte Verlauf des Spieles wird durch den **Spieleiter** und Hilfsleiter kontrolliert.

## Spielvorbereitungen

Neben dem unten aufgeführten Spielmaterial ist vor allem das Spielgelände gezielt auszusuchen und zu markieren. Auch die Schatulle wird bereits vor Spielbeginn im Gelände versteckt. Mit Vorteil werden bereits vor Spielbeginn die Stellen der Burgen markiert.

Kurz:

- Spielgelände abstecken
- Schatulle verstecken
- Orte der Burgen festlegen
- Zentralen Sammelplatz festlegen

## Spielmaterial

- Lebenskarten (Anzahl Spieler x 3 + 1)
- Schatulle mit Auftrags-Umschlägen (pro Gruppe) und einer zusätzlichen Lebenskarte für den Finder
- Aufträge (4x)
- Trassierband
- Vier verschiedene Fähnchenfarben (pro Gruppe mind. zehn Stück)
- Ballone (Anzahl Spieler x 3 + 1 plus Reserve)
- Nadeln (Anzahl Spieler)
- Vier Rollen Klebeband
- Spielbündel (Anzahl Spieler) in vier Farben
- Schwerter (Anzahl Spieler), falls vorhanden, sonst z.B. Stecken.

## Zielgruppe

- Geeignet für: Jungschar, Teenie
- Anzahl Spieler: unbegrenzt
- Aufwand: mittelmässig
- Einsatzmöglichkeit: für Lager und Teenie-Nachmittag
- Dauer: ca. 1 bis 2 Std.

## Anmerkungen zum Spiel

Die Erfahrung zeigte, dass die Aufträge vorher, je nach Spielstärke einer Gruppe, gezielt verteilt werden müssen. Besteht z.B. eine Gruppe aus kleineren und schwächeren Spielern, die eine massiv stärkere Gruppe „vernichten“ muss (oder umgekehrt), wird ihr das kaum gelingen (und umgekehrt).